SPACE HULK

Version 0.2 (FR)
Avril 2017

« DiceRoller » Règles Solo

Space Hulk est un classique parmi les classiques des jeux de plateaux et de figurines.

Au fil des années, une vaste communauté de fans s'est constituée autour de ce jeu, des extensions sont sorties, ainsi que plusieurs rééditions (la dernière en date, Space Hulk « 4e edition » est sortie en 2014).

Space Hulk est conçu à la base comme un jeu pour deux joueurs mais il est tout à fait possible d'adapter ses règles pour y jouer seul.

De nombreux fans ont essayé d'inventer leur propre règle d'un « Space Hulk Solo » et Games Workshop a même publié une règle officielle pour ce mode de jeu, avec l'extension Deathwing.

J'ai testé beaucoup de ces variantes mais aucune d'elles ne me satisfaisait complètement. Je cherchais un système qui soit fluide à jouer et qui offre, dans le même temps, le niveau maximum de difficulté.

Les règles solo de Deathwing, par exemple, ne me conviennent pas tout à fait à cause du point de règle qui concerne « la ligne de vue » des Space Marine : les aliens ne pénètreront jamais dans une ligne de vue, il est donc très facile de bloquer certains points d'accès, simplement en les regardant… Quelle est cette espèce de pouvoir ? Est-ce que les Space Marines sont équipés d'yeux laser maintenant ?

Quoi qu'il en soit, pour corriger ces problèmes, j'ai commencé, partie après partie, à ajuster et affiner les règles solo de Deathwing et suis arrivé au livret que vous êtes en train de lire.

Etant donné que j'aime réellement beaucoup Space Hulk, j'ai voulu donner à ce travail une forme agréable à lire et je l'ai illustré avec des images classiques et modernes issues de la mythologie de Space Hulk.

Il me semble que ces règles sont intéressantes, car elle permettent de jouer sans (trop de) lourdeur et conservent un niveau de difficulté stimulant malgré l'automatisation du comportement des aliens.

Si vous voulez faire des commentaires, n'hésitez pas à les laisser sous mon billet de blog dédié à ce travail.

Vous pouvez également me contacter sur Facebook, Twitter ou Google+

Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas non plus à m'envoyer un email à dice@colorfulminis.com ou utilisez l'entrée de forum BGG dédiée à ce travail.

Amusez-vous !

Phases de jeu

Le joueur joue avec les forces Space Marine, le jeu joue lui-même les Genestealers et les blips (ou aliens).

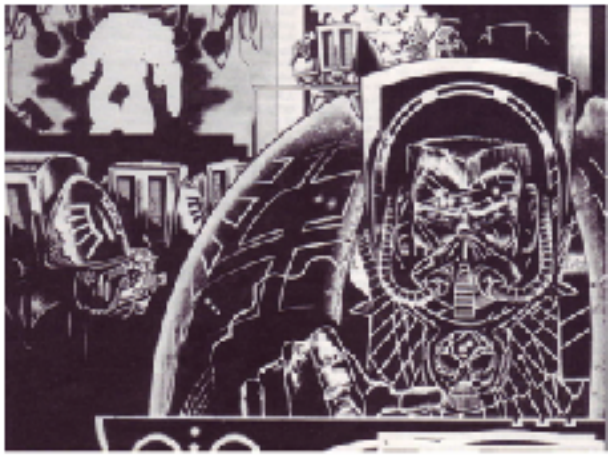
Lorsque tous les Space Marine ont été joués, on rentre dans la phase des Aliens, qui se déroule ainsi :

- Invasion des blips
- Activation des Genestealers présents
- Activation des blips et des Genestealers révélés

Blips de renforts

« La difficulté des missions d'infiltration dans les Hulks, c'est l'apparente infinité d'aliens qui surgissent, de toutes parts, tout le temps. »

Sgt. Lorenzo, journal -141.01



Au début de la phase des Genestealers, on commence par piocher les blips de renforts (autant qu'indiqué par le scénario). La valeur de chaque blip n'est pas révélée.

Pour chaque blip pioché, on lance un dé pour savoir où le placer sur le plateau. Pour connaître l'endroit exact, on se réfère à la table suivante :

D6	Placement du blip
1	Blip d'embuscade
2-4	Point d'entrée le plus proche du Space Marine le plus prioritaire
5	Point d'entrée le plus proche du Space Marine le plus isolé
6	Point d'entrée au choix parmi ceux disponibles

En cas de doute pour le choix du Space Marine ciblé, on tire au sort avec un dé.

Si chaque point d'entrée disponible a reçu un blip et qu'il reste des blips à placer, ceux-ci sont perdus et ne comptent pas dans les victimes du scenario.

Blips d'embuscade

« Malgré tout notre équipement, il arrive parfois que nous ne détections pas un Genestealer embusqué quelque part.

Certains parviennent à apparaître par surprise, au détour d'un couloir, cachés derrière un mur ou tombant même du plafond. »

Sgt. Lorenzo, journal - 102.48

Les blips d'embuscade sont utilisés à la place de blips de renforts dans certains cas (voir ci-dessus).

Ils sont placés sur le plateau de jeu, à 6 cases exactement du Space Marine et hors de toute ligne de vue.

Le Space Marine choisi est celui qui est le plus prioritaire, d'après la table de priorité des cibles.

S'il n'est pas possible de placer le blip à 6 cases du Space Marine ciblé tout en restant hors de toute ligne de vue, on choisit le second Space Marine le plus prioritaire.

Il est à noter que la restriction des 6 cases de distance est uniquement à respecter par rapport au Space Marine ciblé. Le blip peut être, par ailleurs, plus proche de n'importe quel autre Space Marine.

En cas de doute pour le choix du Space Marine ciblé, on tire au sort avec un dé.
Si la position de tous les Space Marines ne permet pas de placer le blip, celui-ci

est perdu et ne compte pas dans les victimes du scenario.

Ordre d'activation des aliens

Une fois que les blips sont placés sur le plateau (renfort et embuscade), on procède à l'activation des Genestealers.

Chaque figurine Genestealer est activée, en commençant par celle qui est la plus proche d'un Space Marine. Voir la section « *Activation des aliens* » pour savoir comment les activer.

Une fois que tous les Genestealers ont été activé, on active alors tous les blips présents sur le plateau de jeu. On active toujours les blips les plus proches des Space Marines en premier.

Si un blip se révèle volontairement durant cette phase, le ou les Genestealers qui apparaissent sont immédiatement activés, avant d'activer le blip suivant.

On active enfin les blips en attente aux points d'entrée.

Ordre d'activation des aliens	
1	Genestealers, du plus proche au plus éloigné
2	Blips en jeu. Tout Genestealer révélé est immédiatement activé avant de passer au blip suivant
3	Blips en attente aux points d'entrée

Activation des aliens

Règles de mouvement des aliens

Les Genestealers et les blips suivent les mêmes règles lorsqu'on résout leur mouvement.

Ils se déplacent toujours en prenant le chemin le plus court vers leur cible. Celle-ci est choisie selon la table suivante.

Cible pour le mouvement des aliens	
1	Space Marine à portée d'attaque
2	Space Marine le plus prioritaire dans un rayon de 12 cases
3	Space Marine le plus proche

Les aliens ouvrent systématiquement les portes sur leur passage.

Les aliens n'entrent jamais spontanément dans la ligne de vue d'un Space Marine, sauf lorsqu'ils sont sous « l'effet de meute » (*brood effect*).

Table de priorité des cibles

Lorsqu'un Space Marine doit être choisi pour cible, on utilise l'ordre de priorité défini dans la table suivante.

Table de priorité des cibles	
1	Space Marine mentionné dans les conditions de victoire
2	Space Marine sans capacité de tir (n'est pas en mode *surveillance*, ou ne porte pas d'arme)
3	Space Marine de dos ou de côté
4	Space Marine armé d'un bolter
5	Space Marine tiré au sort

L'effet de meute

« Lorsqu'ils sont isolés, les Xenos se mettent rarement sous le feu de nos bolters.

Cependant, à mesure que leur groupe grandit, ils n'hésitent plus à surgir dans notre ligne de vue, se précipitant sous la mitraille. Comme si la meute, agissant comme un organisme unique, sacrifiait certains individus pour parvenir à nous atteindre. »

Sgt. Lorenzo, journal - 92.171.

Il peut arriver que des blips ou Genestealers se retrouvent bloqués par la ligne de vue d'un Space Marine (ils ne rentrent jamais dedans volontairement).

Il existe tout de même une possibilité qu'ils s'exposent d'eux-mêmes, malgré le danger.

Pour représenter cela, chaque fois qu'une section de plateau comprend des aliens qui démarrent leur tour sans la capacité de bouger (car cela les amènerait à pénétrer dans une ligne de vue d'un Space Marine), on lance un dé.

Ce dé est lancé avant toute activation d'un alien dans cette section du plateau.

On ajoute au résultat du dé le nombre de figurines et blips présents dans cette section. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, le groupe charge. On parle du « score de meute ».

Exemple: une section du plateau contient 2 blips et 1 Genestealer. La porte est ouverte et un Space Marine regarde dans cette direction.

Avant d'activer les aliens, on lance 1D6. Il réalise un score de 3. On ajoute 3 au résultat précédent (2 blips + 1 Genestealer), ce qui donne un score de 6. L'effet de meute devient actif.

Dans ce cas, tous les Genestealers de cette section ignorent l'interdiction de pénétrer dans la ligne de vue du Space Marine.

Les blips se révèlent spontanément et permettent à leurs Genestealers de s'activer immédiatement.

Les blips en attente devant un point d'entrée comptent comme étant présents sur la section. Ils se révéleront chacun à tour de rôle sur la première case et leurs Genestealers s'activeront.

Effet sur un score de meute réussi	
Genestealer	Activation immédiate, en ignorant la ligne de vue Space Marine
Blips	Révélation immédiate, puis activation des Genestealers
Blips en attente	Révélation sur la première case du point d'entrée, puis activation des Genestealers

Si plusieurs aliens forment un groupe « connecté » (il n'y a pas de cases libres entre eux), on résout un seul score de meute pour tout le groupe, même s'ils sont présents sur plusieurs sections de plateau.

Activation des Genestealers

Lorsqu'on active les Genestealers, on suit les étapes décrites dans cette section pour les contrôler (dans cet ordre).

Tant que le Genestealer a des points d'action disponibles, il agit en suivant les priorités suivantes.

1. S'il est adjacent à un Space Marine, il l'attaque.
2. Sinon, il se déplace en suivant les principes de mouvement des aliens.

Activation des blips

Lorsqu'on active les Blips, on suit les étapes décrites dans cette section pour les contrôler (dans cet ordre).

1. Si, avant son déplacement, le blip est à portée d'attaque d'un Space Marine, il se révèle, et on active immédiatement tous les Genestealers, qui apparaissent selon les règles décrites dans la section « *Activation des Genestealers* ».

2. Sinon, le blip se déplace en suivant les règles de mouvement des aliens.

Foire Aux Questions (F.A.Q)

A quel moment, exactement, doit-on vérifier l'activation de l'effet de meute (avant de déplacer qui que ce soit dans la section ou après avoir réalisé qu'il va y avoir une révélation de blip) ?

L'effet de meute est vérifié avant d'activer n'importe lequel des aliens de la section. Ceci afin d'augmenter les chances d'activation de l'effet de meute.

Est-ce que le blip d'embuscade doit être placé au moins, au plus ou exactement à 6 cases de distance du Space Marine ciblé ?

Il doit être placé exactement à 6 cases de distance. Si ce n'est pas possible, on choisit une autre cible.

Puis-je placer 2 blips (ou davantage) sur le même point d'entrée ?

Oui, tant qu'au moins un autre point d'entrée est vide. La règle interdit de dépasser 1 blip par point d'entrée lorsque tous les points d'entrée sont occupés par un blip (saturation de blips).

Lorsque je place un blip d'embuscade, dois-je placer le blip de telle sorte qu'il soit à 6 cases de distance de tout Space Marine ?

Non, il doit être à 6 cases de distance du Space Marine ciblé, mais il peut être plus proche d'autres Space Marines. Il doit cependant être hors de toute ligne de vue (sinon il devrait être révélé).

Concernant l'effet de meute, dois-je lancer 1D6 par alien ou 1D6 pour la section du plateau de jeu ?

Il s'agit d'1D6 pour la section entière. La vérification de l'effet de meute est effectuée une seule fois pour tous les aliens situés dans cette section.

Lorsque 2 aliens sont présents dans une section, vous avez 50% de chances d'activer l'effet de meute (4+), ce qui semble raisonnable. Avec 5 aliens dans la section, l'effet de meute sera toujours activé (1+), ce qui semble également réaliste.

Une fois que l'activation de l'effet de meute est décidée, l'effet est actif pour tous les aliens (Genestealers et blips) de la section. D'autres aliens présents dans d'autres sections du plateau peuvent bénéficier également de l'effet de meute si leurs groupes sont connectés à la section où l'activation a été décidée (au moins deux aliens sur deux sections adjacentes).

Puis-je décider de révéler mes blips avant de vérifier l'effet de meute ?

Non. Cela rendrait l'activation de l'effet de meute trop fréquent.

Aides de jeu

Toutes les tables de ce document sont regroupées sur cette page. Il peut être pratique d'avoir cette page à portée de main durant une partie.

D6	Placement du blip
1	Blip d'embuscade
2-4	Point d'entrée le plus proche du Space Marine le plus prioritaire
5	Point d'entrée le plus proche du Space Marine le plus isolé
6	Point d'entrée au choix parmi ceux disponibles

Effet sur un score de meute réussi	
Genestealer	Activation immédiate, en ignorant la ligne de vue Space Marine
Blips	Révélation immédiate, puis activation des Genestealers
Blips en attente	Révélation sur la première case du point d'entrée, puis activation des Genestealers

Ordre d'activation des aliens	
1	Genestealers, du plus proche au plus éloigné
2	Blips en jeu. Tout Genestealer révélé est immédiatement activé avant de passer au blip suivant
3	Blips en attente aux points d'entrée

Cible pour le mouvement des aliens	
1	Space Marine à portée d'attaque
2	Space Marine le plus prioritaire dans un rayon de 12 cases
3	Space Marine le plus proche

Table de priorité des cibles	
1	Space Marine mentionné dans les conditions de victoire
2	Space Marine sans capacité de tir (n'est pas en mode *surveillance*, ou ne porte pas d'arme)
3	Space Marine de dos ou de côté
4	Space Marine armé d'un bolter
5	Space Marine tiré au sort

Crédits

Tout ce contenu est publié indépendamment de Games Workshop et sans accord explicite.

Les règles originales des blips d'embuscade ont été publiées par Games Workshop dans l'extension « Deathwing ».

Ce document est distribué sous la license Creative Commons BY-NC 4.0 par Alexis Sukrieh, a.k.a « DiceRoller » - http://colorfulminis.com

Vous êtes libre de l'utiliser ou de le redistribuer, mais vous n'êtes pas autorisé à le revendre ou à en faire un usage commercial.

J'ai testé ces règles dans de nombreuses vidéos sur ma chaîne YouTube :
https://www.youtube.com/DiceRollerTV

Cette traduction française a été co-écrite par Stanislas Reltgen et Alexis Sukrieh.

Merci à tous ceux qui ont commenté mes vidéos pour m'apporter leur remarques ou conseils, ou tout simplement leur encouragements.

Merci à Aurélie, pour sa patience quand je prend tout l'espace de la table du salon avec mes bouts de carton et de plastique peint :)

Space Hulk est une marque déposée par Games Workshop.